BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini di lakukan di lembaga RA Roudhlotul Salafiyah Pucung Lor Ngantru Tulungagung yaitu pada anak usia 5-6 tahun. Adapun yang di teliti adalah tingkat perkembangan kognitif anak melalui metode bermain puzzle apakah sudah meningkat ataukah masih perlu adanya tindakan. Oleh karena itu untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang objek penelitian, peneliti akan mendeskripsikan tentang lembaga RA Roudlotul Salafiyah Pucung Lor Ngantru Tulungagung. Data-data yang disajikan diperoleh berdasarkan tehnik dokumentasi yaitu dengan mengabil data-data yang sudah ada di kantor guru.

Letak Geografis Lembaga

Lembaga RA Roudhlotul Salafiyah adalah salah satu lembaga tingkat awal kanak-kanak yang berada di Desa Pucunglor RT001/RW004 Kecamatan Ngantru Kabupaten Tulungagung. Lembaga yang dimiliki oleh yayasan ini merupakan lembaga swasta yang berhasil bermasyarakat dalam lingkungannya. Sebenarnya di Desa Pucunglor ada beberapa tempat pendidikan atau lembaga untuk anak usia dini, akan tetapi peneliti memilih untuk melakukan sebuah penelitan di lembaga RA Roudhlotul Salafiyah. Seperti yang telah diketahui lembaga RA Roudhlotul Salafiyah ini terletak di tengah-tengah Desa Pucunglor.

Lembaga RA Roudhlotul Salafiyah ini berdiri sejak tahun 1969. Sebagian dari peserta didiknya berasal dari daerah sekitarnya dan

kebanyakan pula dari Desa tetangga. Dengan adanya lembaga tersebut itu sangat membantu masyarakat sekitar karena dalam kelembagaan RA Roudhlotul Salafiyah yang telah dimiliki oleh yayasan Roudhlotul Salafiyah ini juga mempunyai Madrasah lain yakni pada tingkat dasar atau bisa di sebut PAUD Roudhlotul Salafiyah dan MI Roudhlotul Salafiyah. Jadi, dalam yayasan tersebut ada tiga tempat kelembagaan yang terletak satu lokasi dari tingkat awal sampai tingkat dasar. Dengan begitu masyarakat sekitar cukup terjangkau jika ingin melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi atau jenjang di bawahnya, dengan identitas lembaga dan tabel 4.1 sebagaimana terlampir.

Lembaga RA Roudhlotul Salafiyah mempunyai peserta didik dengan jumlah 35 peserta didik dengan rincian kelompok A sejumlah 17 anak dan kelompok B sejumlah 18 anak yang masing-masing anak rumahnya ada yang berada di daerah sekitar sekolah selain itu juga rumahnya ada dari desa tetangga atau luar Desa Pucunglor. Sedankan peneliti mengambil penelitian di kelompok B dengan jumlah 18 peserta didik, peserta dari 18 anak itu terdiri dari 3 anak laki-laki dan 15 anak perempuan

Tabel 4.2

Nama anak RA Roudhlotul Salafiyah Kelompok B

No	Nama	Kode nama anak
1.	Afkarina Dianatul Alfa	ADA
2.	Ashfa Mirza Nabila	AMN
3	Azkanida Wita Ananda	AWA
4.	Dewi Aprilia Putri	DAP
5.	Dian Fuadatauz Zahra	DFZ
6.	Itma Ja’afiz Sunani	IJS

7.	M. Miftahul Huda	MMH
8.	M. Farhan Azami	MFA
9.	Naira Fitria Fajrin	NFF
10.	Najwa Safa	NS
11.	Natasya Salsabila	NS
12.	Ashifa	AS
13.	Puput Novita Ariani	PNA
14.	Safira	SR
15.	Zahra Naela Salsabila	ZNS
16.	Zaenab Putri Ratna	ZPR
17.	Azzam	AZ
18.	Najwa Shintia Ramadhani	NSR

B. Paparan data

a. Paparan data pra-tindakan

Penelitian ini dilaksanaka di lembaga RA Roudhlotul Salafiyah Pucunglor Ngantru Tulungagung. Sebelum melakukan tindakan, peneliti melakukan beberapa persiapan yang berkaitan dengan pelaksanaan tindakan agar dalam penelitian nantinya dapat berjalan dengan maksimal tanpa adanya halangan. Kegiatan pra tindakan ini dimulai pada tanggal 11 Maret 2018 dan setelah memperoleh surat izin penelitian dari IAIN Tulungagung peneliti langsung melaksanakan proses penelitian. Adapun yang diteliti adalah perkembangan kognitif anak melalui metode bermain puzzle di RA Roudhlotul Salafiyah Pucunglor Ngantru Tulungagung.

Sesuai dengan rencana yang telah terjadwal pada tanggal 11 Maret 2018, peneliti melakukan pengujian yang bisa dikatakan dengan kegiatan *pra siklus* yakni kegiatan untuk mengukur tingkat perkembangan kognitif anak melalui metode bermain puzzle. *Pra siklus* disini di ikuti oleh 30 anak dan berlangsung dengan baik dan juga tertib meskipun masih ada beberapa anak yang usianya masih

dibawah umur. Selanjutnya peneliti melakukan pengamatan terhadap perkembangan kognitif anak melalui metode bermain puzzle, yang dapat diketahui hasilnya dari tabel berikut :

Tabel 4.3

Hasil instrument penilaian anak kelompok B

dari kegiatan *pra siklus*

Tujuan : Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan puzzle.

Kelompok : Usia 5-6 Tahun

Kompetensi Dasar : 1.1, 2.10, 3.3, 4.3, 2.14, 3.10, 4.10, 4.5, 4.9, 3.14, 4.14

Indikator : 3

RPPH/Siklus : pra siklus

No	Nama Anak	Indikator			Rata-rata	Capaian perkembangan
		1	2	3		
1.	Rina	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
2.	Ashfa	3	2	2	7/3=2,3	MB (Mulai Berkembang)
3.	Azkha	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
4.	April	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
5.	Zahra	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)
6.	Itma	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)
7.	Huda	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)
8.	Farhan	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)
9.	Naira	3	2	2	7/3=2,3	MB (Mulai Berkembang)
10.	Safa	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
11.	Natasya	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)
12.	Shifa	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
13.	Puput	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
14.	Fira	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
15.	Naela	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
16.	Putri	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
17.	Azzam	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
18.	Najwa	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)

Penjelasan dari indikator tersebut adalah sebagai berikut :

Indikator 1 : anak mampu dalam mengingat dan meyusun puzzle dengan 5 keping.

Indikator 2 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 7 keping.

Indikator 3 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 12 keping dan berbagai macam gambar beserta jumlah kepingan puzzle.

Dari keterangan tabel di atas, jika hasil rata-rata berupa koma, maka :

≥ 0,5 di bulatkan ke angka atas sedangkan

< 0,5 di bulatkan ke angka bawah.

Jadi, kesimpulan dari tabel di atas adalah dari beberapa anak yang telah mengikuti krgiatan *pra siklus* sejumlah 18 anak, ada 67% (12 anak) yang nilai rata-ratanya 1,9 yang jika di bulatkan menjadi 2 dengan kategori MB yang artinya Mulai Berkembang sedangkan 33% (6 anak) mendaptakan nilai rata-rata 1,3 yang jika di bulatkan menjadi 1 atau di kategorikan nilai BB yaitu Belum Berkembang. Jadi, kenyataan yang ada membuktikan bahwa tingkat perkembangan kognitif anak sebelum di lakukan metode permainan puzzle masih belum meningkat atau belum sesuai dengan target yang di tetapkan.

Paparan data pelaksanan tindakan

Pelaksanan tindakan terbagi kedalam empat tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang membentuk suatu siklus dengan idetifikasi masalah dari *pra siklus* sebagai berikut:

a) Rendahnya kemampuan kognitig anak.

b) Kurangnya kreatifitas guru dalam kegiatan belajar mengajar.

c) Media pembelajaran kurag menarik perhatian anak.

Secara rinci masing-masing tahapan tindakan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Paparan data siklus I

a. Perencanaan tindakan

Pada tahap ini kegitan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1) Menyiapkn rencana pembelajaran. Adaun rencana pembelajaran selengkapnya oleh peneeliti dilampirkan pada bagian lampiran-lampiran skripsi.
2) Menyiapakan materi peralatan yang akan di sajikan (puzzle)
3) Menyiapkan lembar observasi peneliti dan juga anak didik.
4) Melakukan koordinasi dengan ibu kepala RA Roudhlotul Salafiyah dan juga guru pembantu.

b. Tahap pelaksanan tindakan

Pertemuan pertama pada Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan yaitu tanggal 15, 17, dan 19 Maret 2018. Dalam pelaksanaan tindakan siklus I, peneliti di bantu oleh pengamat dalam mengamati proses pembelajaran. Pada saat tindakan berlangsung, pengamat melakukan observasi menggunakan lembar observasi yang sebelumnya telah di siapkan

oleh peneliti. Pengamat mulai mengamati peserta didik tanpa mengganggu kegiatan belajar, pengamat mencatat data-data atau temuan-temuan yang ada, memberikan catatan-catatan mengenai apa saja yang terjadi dalam pelaksanaan tersebut. Tahapan-tahapan pada tanggal 15 Maret 2018 dalam menggunakan metode bermain puzzle, yaitu sebagai berikut :

Kegiatan awal

Pada pertemuan pertama, peneliti isi dengan perkenalan diri kepada anak didik dan peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan kemudian di jawab oleh anak-anak. Peneliti mengkondisikan kelas dengan yel-yel penyemangat agar anak-anak siap mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah itu peneliti juga memperkenalkan tentang beberapa gambar di permainan puzzle. Pada gambar tersebut akan dilakukan menceritakan ulang tentang gambar tersebut sembari menstimulus.

Kegiatan inti

Dari beberapa pertanyaan yang peneliti berikan kepada anak-anak, peneliti kemudian memberikan penguatan materi terhadap jawaban yang telah anak-anak berikan. Peneliti memberikan umpan balik tentang materi yang telah di siapkan sebelumnya. Dalam penjelasannya, peneliti melibatkan keaktifan anak-anak dalam mengikuti pembelajaran. Sesekali peneliti memuji anak-anak atas keberanian mereka dan kecerdasan mereka. Anak-anak di berikan motivasi agar mereka selalu aktif, selalu

mendengarkan penjelasan guru, saat di dalam kelas mereka harus berani menjawab pertanyaan yang di berikan, walaupun jawaban tersebut belum tentu benar.

Selain itu jika anak mampu menjawab pertanyaan guru dengan. benar, maka anak akan mendapatkan hadiah sebuah point yang dimana jika di pertanyaaa selanjutnya anak tersebut bisa menjawab kembali, maka anak juga berhak mendapatkan point lagi hingga point yang dikumpulakan ada 4, maka anak bisa menukarkannya dengan kartun bergambar tokoh kartun. Jadi dalam hal ini siapa cepat dia dapat Dari kegiatan bercerita yang peneliti berikan, secara langsung akan membuat anak-anak menjadi termotivasi untuk menjawab pertanyaan yang guru berikan. Mereka menjadi lebih bersemangat dan lebih berkonsentrasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran berikutnya.

Anak-anak yang awalnya kurang memahami tentang gambar di permainan puzzle menjadi lebih bisa memahaminya meskipun belum bisa dikatakan sempurna. Kemudian sebagai dasaran anak diberikan papan puzzle yang terdiri dari 5 kepingan puzzle, meskipun ada beberapa yang masih dibantu guru dalam penyusunan puzzle tersebut. Dengan melalui bongkar pasang, mengingat dan ketelitian maka secara tidak langsung kognitif anak difungsikan. Setelah kegiatan menyusun 5 keping puzzle menjadi sebuah gambar selesai maka pengetesan atau pengujian akan seberapa jauh kemampuan anak dalam mengingat dan kecakapan.

Kegiatan akhir

Setelah semua kegiatan selesai di lakukan, peneliti mengajak anak didik untuk menyimpulkan kegiatan apa saja yang telah di lakukan hari ini. Anak dengan tegas menjawab bercerita dan bermain puzzle. Setelah itu peneliti memberikan informasi tentang materi selanjutnya yang akan di lakukan di hari esok. Lalu di lanjutkan anak berkemas untuk pulang. Sebelum pulang peneliti mengajak anak untuk berdoa sebelum pulang terlebih dahulu lalu peneliti mengucapkan salam dan juga pesan-pesan setelah pulang sekolah.

Observasi

Observasi di lakukan pada di setiap pelaksanaan tindakan. Pengamaatan di lakukan oleh 2 pengamat, yaitu ibu Muawanah, S.Pd.I selaku kepala sekolah RA Roudhlotul Salafiyah sebagai pengamat 1 dan Yunni Farida,S.Pd selaku guru pembantu di lembaga RA Roudhlotul Salafiyah sebagai pengamat 2. Jika nanti ada sesuatu yang tidak terdapat dalam pedoman pengamatan, hal tersebut dapat di masukkan dalam catatan lapangan. Pengamatan di lakukan sesuai dengan pedoman yang sebelumnya telah di buat oleh peneliti. Berikut adalah hasil dari laporan hasil observasinya :

Tabel 4.4

Hasil instrument penelitian perkembangan anak kelompok B

dari kegiatan pertemuan ke-1 siklus I

Tujuan : Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan puzzle.

Kelompok : Usia 5-6 Tahun

Kompetensi Dasar : 1.1, 2.10, 3.3, 4.3, 2.14, 3.10, 4.10, 4.5, 4.9, 3.14, 4.14

Indikator : 3

RPPH/Siklus : 1/siklus ke-I

No	Nama Anak	Indikator			Rata-rata	Capaian perkembangan
		1	2	3		
1.	Rina	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
2.	Ashfa	3	2	2	7/3=2,3	MB (Mulai Berkembang)
3.	Azkha	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
4.	April	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
5.	Zahra	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)
6.	Itma	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)
7.	Huda	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)
8.	Farhan	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)
9.	Naira	3	2	2	7/3=2,3	MB (Mulai Berkembang)
10.	Safa	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
11.	Natasya	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)
12.	Shifa	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
13.	Puput	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
14.	Fira	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
15.	Naela	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
16.	Putri	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
17.	Azzam	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
18.	Najwa	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)

Penjelasan dari indikator tersebut adalah sebagai berikut :

Indikator 1 : anak mampu dalam mengingat dan meyusun puzzle dengan 5 keping.

Indikator 2 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 7 keping.

Indikator 3 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 12 keping dan berbagai macam gambar beserta jumlah kepingan puzzle.

Dari keterangan tabel di atas, jika hasil rata-rata berupa koma, maka :

≥ 0,5 di bulatkan ke angka atas sedangkan

< 0,5 di bulatkan ke angka bawah.

Jadi, kesimpulan dari tabel di atas adalah dari beberapa anak yang telah mengikuti krgiatan RPPH 1 di Siklus I sejumlah 18 anak, ada 67% (12 anak) yang nilai rata-ratanya 1,9 yang jika di bulatkan menjadi 2 dengan kategori MB yang artinya Mulai Berkembang sedangkan 33% (6 anak) mendaptakan nilai rata-rata 1,3 yang jika di bulatkan menjadi 1 atau di kategorikan nilai BB yaitu Belum Berkembang. Jadi, kenyataan yang ada membuktikan bahwa tingkat perkembangan kognitif anak sesudah melalui metode permainan puzzle di pertemuan pertama masih belum ada peningkatan yang signifikan dikarenakan anak masih bongkar pasang dan mencoba belum adanya kecapakan untuk menyusun puzzle dan masih di bantu guru. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5

Skala pencapaian RPPH 1 Siklus I

Skala capaian perkembangan			
BB	**MB**	**BSH**	**BSB**
33% (6 anak)	**67% (12 anak)**	**0%**	**0%**

Pertemuan kedua pada Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan yaitu tanggal 15, 17, dan 19 Maret 2018. Dalam pelaksanaan tindakan siklus I, peneliti di bantu oleh pengamat dalam mengamati proses pembelajaran. Pada saat tindakan berlangsung, pengamat melakukan observasi menggunakan lembar observasi yang sebelumnya telah di siapkan oleh peneliti. Pengamat mulai mengamati peserta didik tanpa mengganggu kegiatan belajar, pengamat mencatat data-data atau temuan-temuan yang ada, memberikan catatan-catatan mengenai apa saja yang terjadi dalam pelaksanaan tersebut. Tahapan-tahapan pada tanggal 17 Maret 2018 dalam menggunakan metode bermain puzzle, yaitu sebagai berikut :

Kegiatan awal

Pada pertemuan pertama, peneliti isi dengan perkenalan diri kepada anak didik dan peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan kemudian di jawab oleh anak-anak. Peneliti mengkondisikan kelas dengan yel-yel penyemangat agar anak-anak siap mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah itu peneliti juga memperkenalkan tentang beberapa gambar di permainan puzzle. Pada gambar tersebut akan dilakukan menceritakan ulang tentang gambar tersebut sembari menstimulus.

Kegiatan inti

Dari beberapa pertanyaan yang peneliti berikan kepada anak-anak, peneliti kemudian memberikan penguatan materi terhadap jawaban yang telah anak-anak berikan. Peneliti memberikan umpan balik tentang materi yang telah di siapkan sebelumnya. Dalam penjelasannya, peneliti melibatkan keaktifan anak-anak dalam mengikuti pembelajaran. Sesekali peneliti memuji anak-anak atas keberanian mereka dan kecerdasan mereka. Anak-anak di berikan motivasi agar mereka selalu aktif, selalu mendengarkan penjelasan guru, saat di dalam kelas mereka harus berani menjawab pertanyaan yang di berikan, walaupun jawaban tersebut belum tentu benar.

Selain itu jika anak mampu menjawab pertanyaan guru dengan. benar, maka anak akan mendapatkan hadiah sebuah point yang dimana jika di pertanyaaa selanjutnya anak tersebut bisa menjawab kembali, maka anak juga berhak mendapatkan point lagi hingga point yang dikumpulakan ada 4, maka anak bisa menukarkannya dengan kartun bergambar tokoh kartun. Jadi dalam hal ini siapa cepat dia dapat. Dari kegiatan bercerita yang peneliti berikan, secara langsung akan membuat anak-anak menjadi termotivasi untuk menjawab pertanyaan yang guru berikan. Mereka menjadi lebih bersemangat dan lebih berkonsentrasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran berikutnya.

Anak-anak yang awalnya kurang memahami tentang gambar di permainan puzzle menjadi lebih bisa memahaminya

meskipun belum bisa dikatakan sempurna. Kemudian sebagai dasaran anak diberikan papan puzzle yang terdiri dari 5 kepingan puzzle, meskipun ada beberapa yang masih dibantu guru dalam penyusunan puzzle tersebut. Dengan melalui bongkar pasang, mengingat dan ketelitian maka secara tidak langsung kognitif anak difungsikan. Setelah kegiatan menyusun 5 keping puzzle menjadi sebuah gambar selesai maka pengetesan atau pengujian akan seberapa jauh kemampuan anak dalam mengingat dan kecakapan.

Kegiatan akhir

Setelah semua kegiatan selesai di lakukan, peneliti mengajak anak didik untuk menyimpulkan kegiatan apa saja yang telah di lakukan hari ini. Anak dengan tegas menjawab bercerita dan bermain puzzle. Setelah itu peneliti memberikan informasi tentang materi selanjutnya yang akan di lakukan di hari esok. Lalu di lanjutkan anak berkemas untuk pulang. Sebelum pulang peneliti mengajak anak untuk berdoa sebelum pulang terlebih dahulu lalu peneliti mengucapkan salam dan juga pesan-pesan setelah pulang sekolah. Sebelum pulang peneliti mengajak anak untuk berdoa sebelum pulang terlebih dahulu lalu peneliti mengucapkan salam dan juga pesan-pesan setelah pulang sekolah.

Observasi

Observasi di lakukan pada di setiap pelaksanaan tindakan. Pengamaatan di lakukan oleh 2 pengamat, yaitu ibu Muawanah, S.Pd.I selaku kepala sekolah RA Roudhlotul Salafiyah sebagai

pengamat 1 dan Yunni Farida,S.Pd selaku guru pembantu di lembaga RA Roudhlotul Salafiyah sebagai pengamat 2. Jika nanti ada sesuatu yang tidak terdapat dalam pedoman pengamatan, hal tersebut dapat di masukkan dalam catatan lapangan. Pengamatan di lakukan sesuai dengan pedoman yang sebelumnya telah di buat oleh peneliti. Berikut adalah hasil dari laporan hasil observasinya :

Tabel 4.6

Hasil instrument penelitian perkembangan anak kelompok B

dari kegiatan pertemuan ke-2 siklus I

Tujuan : Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan puzzle.

Kelompok : Usia 5-6 Tahun

Kompetensi Dasar : 1.1, 2.10, 3.3, 4.3, 2.14, 3.10, 4.10, 4.5, 4.9, 3.14, 4.14

Indikator : 3

RPPH/Siklus : 2/siklus ke-I

No	Nama Anak	Indikator			Rata-rata	Capaian perkembangan
		1	2	3		
1.	Rina	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
2.	Ashfa	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
3.	Azkha	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
4.	April	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
5.	Zahra	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)
6.	Itma	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)
7.	Huda	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)
8.	Farhan	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)
9.	Naira	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)

10.	Safa	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
11.	Natasya	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)
12.	Shifa	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
13.	Puput	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
14.	Fira	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
15.	Naela	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
16.	Putri	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
17.	Azzam	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
18.	Najwa	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)

Penjelasan dari indikator tersebut adalah sebagai berikut :

Indikator 1 : anak mampu dalam mengingat dan meyusun puzzle dengan 5 keping.

Indikator 2 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 7 keping.

Indikator 3 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 12 keping dan berbagai macam gambar beserta jumlah kepingan puzzle.

Dari keterangan tabel di atas, jika hasil rata-rata berupa koma, maka :

$\geq$ 0,5 di bulatkan ke angka atas sedangkan

$<$ 0,5 di bulatkan ke angka bawah.

Jadi, kesimpulan dari tabel di atas adalah dari beberapa anak yang telah mengikuti krgiatan RPPH 2 di Siklus I sejumlah 18 anak, ada 11% (2 anak) yang nilai rata-ratanya 2,6 yang jika di bulatkan menjadi 3 dengan kategori BSH yang artinya Berkembang Sesuai Harapan kemudian 56% (10 anak) yang nilai rata-ratanya 1,8 yang jika di bulatkan menjadi 2 dengan kategori MB yang artinya Mulai Berkembang sedangkan 33% (6 anak) mendaptakan nilai rata-rata 1,3 yang jika di bulatkan menjadi 1 atau di kategorikan nilai BB yaitu Belum

Berkembang. Jadi, kenyataan yang ada membuktikan bahwa tingkat perkembangan kognitif anak sesudah melalui metode permainan puzzle di pertemuan kedua mulai ada peningkatan yang signifikan bahwa ada 2 anak yang mendapatkan nilai bintang 3. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7

Skala pencapaian RPPH 2 Siklus I

Skala capaian perkembangan			
BB	**MB**	**BSH**	**BSB**
33% (6 anak)	**57% (10 anak)**	**11% (2 anak)**	**0%**

Pertemuan ketiga pada Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan yaitu tanggal 15, 17, dan 19 Maret 2018. Dalam pelaksanaan tindakan siklus I, peneliti di bantu oleh pengamat dalam mengamati proses pembelajaran. Pada saat tindakan berlangsung, pengamat melakukan observasi menggunakan lembar observasi yang sebelumnya telah di siapkan oleh peneliti. Pengamat mulai mengamati peserta didik tanpa mengganggu kegiatan belajar, pengamat mencatat data-data atau temuan-temuan yang ada, memberikan catatan-catatan mengenai apa saja yang terjadi dalam pelaksanaan tersebut. Tahapan-tahapan pada tanggal 19 Maret 2018 dalam menggunakan metode bermain puzzle, yaitu sebagai berikut :

Kegiatan awal

Pada pertemuan pertama, peneliti isi dengan perkenalan diri kepada anak didik dan peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan kemudian di jawab oleh anak-anak. Peneliti mengkondisikan kelas dengan yel-yel penyemangat agar anak-anak siap mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah itu peneliti juga memperkenalkan tentang beberapa gambar di permainan puzzle. Pada gambar tersebut akan dilakukan menceritakan ulang tentang gambar tersebut sembari menstimulus.

Kegiatan inti

Dari beberapa pertanyaan yang peneliti berikan kepada anak-anak, peneliti kemudian memberikan penguatan materi terhadap jawaban yang telah anak-anak berikan. Peneliti memberikan umpan balik tentang materi yang telah di siapkan sebelumnya. Dalam penjelasannya, peneliti melibatkan keaktifan anak-anak dalam mengikuti pembelajaran. Sesekali peneliti memuji anak-anak atas keberanian mereka dan kecerdasan mereka. Anak-anak di berikan motivasi agar mereka selalu aktif, selalu mendengarkan penjelasan guru, saat di dalam kelas mereka harus berani menjawab pertanyaan yang di berikan, walaupun jawaban tersebut belum tentu benar.

Selain itu jika anak mampu menjawab pertanyaan guru dengan. benar, maka anak akan mendapatkan hadiah sebuah point yang dimana jika di pertanyaaa selanjutnya anak tersebut bisa menjawab kembali, maka anak juga berhak mendapatkan point lagi

hingga point yang dikumpulakan ada 4, maka anak bisa menukarkannya dengan kartun bergambar tokoh kartun. Jadi dalam hal ini siapa cepat dia dapat. Dari kegiatan bercerita yang peneliti berikan, secara langsung akan membuat anak-anak menjadi termotivasi untuk menjawab pertanyaan yang guru berikan. Mereka menjadi lebih bersemangat dan lebih berkonsentrasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran berikutnya.

Anak-anak yang awalnya kurang memahami tentang gambar di permainan puzzle menjadi lebih bisa memahaminya meskipun belum bisa dikatakan sempurna. Kemudian sebagai dasaran anak diberikan papan puzzle yang terdiri dari 5 kepingan puzzle, meskipun ada beberapa yang masih dibantu guru dalam penyusunan puzzle tersebut. Dengan melalui bongkar pasang, mengingat dan ketelitian maka secara tidak langsung kognitif anak difungsikan. Setelah kegiatan menyusun 5 keping puzzle menjadi sebuah gambar selesai maka pengetesan atau pengujian akan seberapa jauh kemampuan anak dalam mengingat dan kecakapan.

Kegiatan akhir

Setelah semua kegiatan selesai di lakukan, peneliti mengajak anak didik untuk menyimpulkan kegiatan apa saja yang telah di lakukan hari ini. Anak dengan tegas menjawab bercerita dan bermain puzzle. Setelah itu peneliti memberikan informasi tentang materi selanjutnya yang akan di lakukan di hari esok. Lalu di lanjutkan anak berkemas untuk pulang. Sebelum pulang peneliti

mengajak anak untuk berdoa sebelum pulang terlebih dahulu lalu peneliti mengucapkan salam dan juga pesan-pesan setelah pulang sekolah. Sebelum pulang peneliti mengajak anak untuk berdoa sebelum pulang terlebih dahulu lalu peneliti mengucapkan salam dan juga pesan-pesan setelah pulang sekolah.

Observasi

Observasi di lakukan pada di setiap pelaksanaan tindakan. Pengamaatan di lakukan oleh 2 pengamat, yaitu ibu Muawanah, S.Pd.I selaku kepala sekolah RA Roudhlotul Salafiyah sebagai pengamat 1 dan Yunni Farida,S.Pd selaku guru pembantu di lembaga RA Roudhlotul Salafiyah sebagai pengamat 2. Jika nanti ada sesuatu yang tidak terdapat dalam pedoman pengamatan, hal tersebut dapat di masukkan dalam catatan lapangan. Pengamatan di lakukan sesuai dengan pedoman yang sebelumnya telah di buat oleh peneliti. Berikut adalah hasil dari laporan hasil observasinya :

Tabel 4.8

Hasil instrument penelitian perkembangan anak kelompok B

dari kegiatan pertemuan ke-3 siklus I

Tujuan	: Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan puzzle.
Kelompok	: Usia 5-6 Tahun
Kompetensi Dasar	: 1.1, 2.10, 3.3, 4.3, 2.14, 3.10, 4.10, 4.5, 4.9, 3.14, 4.14
Indikator	: 3

RPPH/Siklus : 3/siklus ke-I

No	Nama Anak	Indikator			Rata-rata	Capaian perkembangan
		1	2	3		
1.	Rina	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
2.	Ashfa	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
3.	Azkha	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
4.	April	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
5.	Zahra	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)
6.	Itma	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
7.	Huda	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)
8.	Farhan	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)
9.	Naira	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
10.	Safa	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
11.	Natasya	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)
12.	Shifa	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
13.	Puput	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
14.	Fira	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
15.	Naela	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
16.	Putri	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
17.	Azzam	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
18.	Najwa	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)

Penjelasan dari indikator tersebut adalah sebagai berikut :

Indikator 1 : anak mampu dalam mengingat dan meyusun puzzle dengan 5 keping.

Indikator 2 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 7 keping.

Indikator 3 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 12 keping dan berbagai macam gambar beserta jumlah kepingan puzzle.

Dari keterangan tabel di atas, jika hasil rata-rata berupa koma, maka :

≥ 0,5 di bulatkan ke angka atas sedangkan

< 0,5 di bulatkan ke angka bawah.

Jadi, kesimpulan dari tabel di atas adalah dari beberapa anak yang telah mengikuti krgiatan RPPH 3 di Siklus I sejumlah 18 anak, ada 11% (2 anak) yang nilai rata-ratanya 2,6 yang jika di bulatkan menjadi 3 dengan kategori BSH yang artinya Berkembang Sesuai Harapan kemudian 61% (11 anak) yang nilai rata-ratanya 1,8 yang jika di bulatkan menjadi 2 dengan kategori MB yang artinya Mulai Berkembang sedangkan 28% (5 anak) mendaptakan nilai rata-rata 1,3 yang jika di bulatkan menjadi 1 atau di kategorikan nilai BB yaitu Belum Berkembang. Jadi, kenyataan yang ada membuktikan bahwa tingkat perkembangan kognitif anak sesudah melalui metode permainan puzzle di pertemuan ketiga mulai ada peningkatan yang signifikan bahwa berkurangnya 1 anak yang nilai bintangnya 1. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9

Skala pencapaian RPPH 3 Siklus I

Skala capaian perkembangan			
BB	**MB**	**BSH**	**BSB**
28% (5 anak)	**61% (11 anak)**	**11% (2 anak)**	**0%**

Dari hasil 3 RPPH tersebut, jadi perlu adanya kompilasi data yang gunanya untuk memperoleh capaian akhir perkembangan anak. Hal tersebut dapat kita lihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.10

Kompilasi data dari 3 RPPH Siklus I

No	Nama Anak	CP RPPH ke-			Capaian akhir perkembangan	Presentase Pemerolehan Capaian Perkembangan kelas
		1	2	3		
1	Rina	MB	MB	MB	Mulai Berkembang	BB = 5/18 x 100% = 28% MB = 11/18 x 100%=61% BSH = 2/18 x 100% = 11% BSB = 0%
2	Ashfa	BSH	BSHB	MB	Berkembang Sesuai Harapan	
3	Azkha	MB	MB	MB	Mulai Berkembang	
4	April	MB	MB	BB	Mulain Berkembang	
5	Zahra	MB	BB	BB	Belum Berkembang	
6	Itma	MB	MB	BB	Mulai Berkembang	
7	Huda	MB	BB	BB	Belum Berkembang	
8	Farhan	MB	BB	BB	Belum Berkembang	
9	Naira	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan	
10	Safa	MB	MB	BB	Mulai Berkembang	
11	Natasya	MB	BB	BB	Belum Berkembang	
12	Shifa	MB	MB	MB	Mulai Berkembang	
13	Puput	MB	MB	MB	Mulai Berkembang	
14	Fira	MB	MB	MB	Mulai Berkembang	
15	Naela	MB	MB	MB	Mulai Berkembang	
16	Putri	MB	MB	BB	Mulai Berkembang	
17	Azzam	MB	MB	BB	Mulai Berkembang	
18	Najwa	MB	BB	BB	Belum Berkembang	

Keterangan :

Dari pemerolehan data kompilasi dapat kita lihat bahwa dari ketiga RPPH pada siklus I data yang di peroleh dari 18 anak yang bernilai BB=Belum Berkembang ada 5 anak dengan prsentase 28% sedangkan anak yang mendapat nilai MB=Mulai Berkembang ada 11 anak dengan perolehan prosentase 61% dan anak yang mendapatkan nilai BSH= Berkembang Sesuai Harapan ada 2 anak dengan perolehan prosentase 11%. Maka hal tersebut jika kita lihat dari tingkat keberhasilan yang telah peneliti tetapkan yaitu 80% anak, maka tingkat keberhasilan masih di katakana belum memenuhi.

Catatan hasil lapangan

Catatan hasil lapangan dibuat oleh peneliti sehubungan degan hal-hal penting selama proses pembelajaran berlangsung. Catatan lapangan ini dibuat karena ada hal-hal yang terjadi selama pembelajaran berlangsung dan hal-hal tersebut tidak tercantum dalam lembar observasi yang telah di buat oleh peneliti . beberapa hal yang sempat terjadi dan di catat oleh peneliti dan juga pengamat adalah sebaga berikut :

1. Berkenaan dengan aktivitas peneliti dalam proses pembelajaran.
   a) Kurangnya pengkondisian terhadap aktivitas anak.
   b) Kurang tepat dalam mengatur waktu.
2. Berkenaan dengan aktivitas peserta didik dakam proses pembelajaran.
   a. Masih ada anak-anak yang ramai sendiri dan tidak mendengarkan penjelasan peneliti.

b. Masih ada beberapa anak yang belum cakap dalam menyusun puzzle dan di harus bantu.

Kendala dan rencana perbaikan

Kendala yang peneliti alami selama pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut :

1. Suasana kelas kurang nyaman dikarenakan konsentrasi anak kurang fokus pada saat permainan.
2. Anak masih ada yang ragu dalam menjawab tebakan dari guru.
3. Rata-rata kemampuan kognitif melalui metode bermain puzzle anak belum mencapai taraf keberhasilan yang sesuai karena ketuntasan anak dalam keterampilan permainan puzzle anak menggunakan 5 keping di siklus I ini masih mencapai 2 dan itu masih kurang dari standar ketuntasan minimal yang di tentukan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka perlu adanya rencana baru yakni perbaikan yang akan dilakukan peneliti. Rencana perbaikan yang dimaksud adalah sebagai berikut

a. Peneliti memberi cara baru yang lebih menarik untuk menumbuhkan kembali konsentrasi anak.
b. Peneliti memberikan sedikit motivasi agar anak tidak usah ragu-ragu dalam menjawab pertayaann dari guru (peneliti).
c. Perlu adanya tindakan atau gamabar-gambar baru yang lebih menarik melalui bermain puzzle dan meminta anak untuk lebih bersungguh-sungguh.

Refleksi

Refleksi pada siklus I ini di lakukan setelah selesai pembelajaran dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat. Kemudian hasil refleksi di peroleh permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1. Aktivitas anak di dalam kelas menunjukan tindakan keberhasilan anak dikategorikan masih kurang mencukupi target keberhasilan , dikarenakan mereka masih dalam tahap permulaan dalam menyusun 5 kepingan puzzle untuk meningkatkan kognitif anak.
2. Aktivitas peneliti menunjukan tingkat keberhasilan tindakan pada kategori baik.
3. Prestasi belajar anak pada siklus I menunjukan peningkatan yang cukup baik hal itu dilihat dari perbandingan melalui pra siklus dengan hasil kompilasi dari Siklus I.

Berdasarkan hasil refleksi dapat di tarik kesimpulan bahwa setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I ini perlu adanya pengulangan siklus di karenakan tingkat keberhasilan belum memenuhi kriteria yang telah di tentukan yaitu tingkat kognitif anak melalui metode bermain puzzle harus 80% anak.

2. Paparan data siklus II

Dari hasil pada siklus I masih diperlukan peningkatan dengan idetifikasi masalah sebagai berikut:

a) Rendahnya kemampuan kognitif anak.

b) Rendahnya kemampuan kecakapan anak dalam menyusun puzzle.

c) Kurangnya konsentrasi anak dalam mengingat.

Secara rinci masing-masing tahapan tindakan dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Perencanaan tindakan

Pada tahap ini kegitan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1) Menyiapkn rencana pembelajaran. Adaun rencana pembelajaran selengkapnya oleh peneeliti dilampirkan pada bagian lampiran-lampiran skripsi.
2) Menyiapakan materi peralatan yang akan di sajikan (puzzle)
3) Menyiapkan lembar observasi peneliti dan juga anak didik pada Siklus II
4) Melakukan koordinasi dengan ibu kepala RA Roudhlotul Salafiyah dan juga guru pembantu.

b. Tahap pelaksanan tindakan

Pertemuan pertama pada Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan yaitu tanggal 22, 24, dan 26 Maret 2018. Dalam pelaksanaan tindakan siklus II, peneliti di bantu oleh pengamat dalam mengamati proses pembelajaran. Pada saat tindakan berlangsung, pengamat melakukan observasi menggunakan lembar observasi yang sebelumnya telah di siapkan oleh peneliti. Pengamat mulai mengamati peserta didik tanpa mengganggu

kegiatan belajar, pengamat mencatat data-data atau temuan-temuan yang ada, memberikan catatan-catatan mengenai apa saja yang terjadi dalam pelaksanaan tersebut. Tahapan-tahapan pada tanggal 22 Maret 2018 dalam menggunakan metode bermain puzzle, yaitu sebagai berikut :

Kegiatan awal

Pada pertemuan pertama, peneliti isi dengan perkenalan diri kepada anak didik dan peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan kemudian di jawab oleh anak-anak. Peneliti mengkondisikan kelas dengan yel-yel penyemangat agar anak-anak siap mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah itu peneliti juga memperkenalkan tentang beberapa gambar di permainan puzzle. Pada gambar tersebut akan dilakukan menceritakan ulang tentang gambar tersebut sembari menstimulus.

Kegiatan inti

Dari beberapa pertanyaan yang peneliti berikan kepada anak-anak, peneliti kemudian memberikan penguatan materi terhadap jawaban yang telah anak-anak berikan. Peneliti memberikan umpan balik tentang materi yang telah di siapkan sebelumnya. Dalam penjelasannya, peneliti melibatkan keaktifan anak-anak dalam mengikuti pembelajaran. Sesekali peneliti memuji anak-anak atas keberanian mereka dan kecerdasan mereka. Anak-anak di berikan motivasi agar mereka selalu aktif, selalu mendengarkan penjelasan guru, saat di dalam kelas mereka harus

berani menjawab pertanyaan yang di berikan, walaupun jawaban tersebut belum tentu benar.

Selain itu jika anak mampu menjawab pertanyaan guru dengan. benar, maka anak akan mendapatkan hadiah sebuah point yang dimana jika di pertanyaaa selanjutnya anak tersebut bisa menjawab kembali, maka anak juga berhak mendapatkan point lagi hingga point yang dikumpulakan ada 4, maka anak bisa menukarkannya dengan kartun bergambar tokoh kartun. Jadi dalam hal ini siapa cepat dia dapat Dari kegiatan bercerita yang peneliti berikan, secara langsung akan membuat anak-anak menjadi termotivasi untuk menjawab pertanyaan yang guru berikan. Mereka menjadi lebih bersemangat dan lebih berkonsentrasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran berikutnya.

Anak-anak yang awalnya kurang memahami tentang gambar di permainan puzzle menjadi lebih bisa memahaminya meskipun belum bisa dikatakan sempurna. Kemudian sebagai dasaran anak diberikan papan puzzle yang terdiri dari 7 kepingan puzzle, meskipun ada beberapa yang masih dibantu guru dalam penyusunan puzzle tersebut. Dengan melalui bongkar pasang, mengingat dan ketelitian maka secara tidak langsung kognitif anak difungsikan. Setelah kegiatan menyusun 7 keping puzzle menjadi sebuah gambar selesai maka pengetesan atau pengujian akan seberapa jauh kemampuan anak dalam mengingat dan kecakapan.

Kegiatan akhir

Setelah semua kegiatan selesai di lakukan, peneliti mengajak anak didik untuk menyimpulkan kegiatan apa saja yang telah di lakukan hari ini. Anak dengan tegas menjawab bercerita dan bermain puzzle. Setelah itu peneliti memberikan informasi tentang materi selanjutnya yang akan di lakukan di hari esok. Lalu di lanjutkan anak berkemas untuk pulang. Sebelum pulang peneliti mengajak anak untuk berdoa sebelum pulang terlebih dahulu lalu peneliti mengucapkan salam dan juga pesan-pesan setelah pulang sekolah.

Observasi

Observasi di lakukan pada di setiap pelaksanaan tindakan. Pengamaatan di lakukan oleh 2 pengamat, yaitu ibu Muawanah, S.Pd.I selaku kepala sekolah RA Roudhlotul Salafiyah sebagai pengamat 1 dan Yunni Farida,S.Pd selaku guru pembantu di lembaga RA Roudhlotul Salafiyah sebagai pengamat 2. Jika nanti ada sesuatu yang tidak terdapat dalam pedoman pengamatan, hal tersebut dapat di masukkan dalam catatan lapangan. Pengamatan di lakukan sesuai dengan pedoman yang sebelumnya telah di buat oleh peneliti. Berikut adalah hasil dari laporan hasil observasinya :

Tabel 4.11

Hasil instrument penelitian perkembangan anak kelompok B

dari kegiatan pertemuan ke-1 siklus II

Tujuan : Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan puzzle.

Kelompok : Usia 5-6 Tahun

Kompetensi Dasar : 1.1, 2.10, 3.3, 4.3, 2.14, 3.10, 4.10, 4.5, 4.9, 3.14, 4.14

Indikator : 3

RPPH/Siklus : 1/siklus ke-II

No	Nama Anak	Indikator			Rata-rata	Capaian perkembangan
		1	2	3		
1.	Rina	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
2.	Ashfa	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
3.	Azkha	3	3	2	8/3=2,6	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
4.	April	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
5.	Zahra	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)
6.	Itma	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
7.	Huda	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)
8.	Farhan	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
9.	Naira	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
10.	Safa	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
11.	Natasya	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)
12.	Shifa	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
13.	Puput	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
14.	Fira	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
15.	Naela	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
16.	Putri	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
17.	Azzam	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
18.	Najwa	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)

Penjelasan dari indikator tersebut adalah sebagai berikut :

Indikator 1 : anak mampu dalam mengingat dan meyusun puzzle dengan 5 keping.

Indikator 2 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 7 keping.

Indikator 3 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 12 keping dan berbagai macam gambar beserta jumlah kepingan puzzle.

Dari keterangan tabel di atas, jika hasil rata-rata berupa koma, maka :

≥ 0,5 di bulatkan ke angka atas sedangkan

< 0,5 di bulatkan ke angka bawah.

Jadi, kesimpulan dari tabel di atas adalah dari beberapa anak yang telah mengikuti krgiatan RPPH 1 di Siklus II sejumlah 18 anak, ada 22% (4 anak) yang nilai rata-ratanya 2,6 yang jika di bulatkan menjadi 3 dengan kategori BSH yang artinya Berkembang Sesuai Harapan kemudian 56% (10 anak) yang nilai rata-ratanya 1,7 yang jika di bulatkan menjadi 2 dengan kategori MB yang artinya Mulai Berkembang sedangkan 22% (4 anak) mendaptakan nilai rata-rata 1,3 yang jika di bulatkan menjadi 1 atau di kategorikan nilai BB yaitu Belum Berkembang. Jadi, kenyataan yang ada membuktikan bahwa tingkat perkembangan kognitif anak sesudah melalui metode permainan puzzle pada RPPH 1 Siklus II mulai ada peningkatan yang signifikan yakni BSH= Berkembang Sesuai Harapan ada 4 anak kemudian MB= Mulai Berkembang ada 10 anak sedangkan BB= Belum Berkembang ada 4 anak. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12

Skala pencapaian RPPH 1 Siklus II

Skala capaian perkembangan			
BB	**MB**	**BSH**	**BSB**
22% (4 anak)	**56% (10 anak)**	**22% (4 anak)**	**0%**

Pertemuan kedua pada Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan yaitu tanggal 22, 24, dan 26 Maret 2018. Dalam pelaksanaan tindakan siklus II, peneliti di bantu oleh pengamat dalam mengamati proses pembelajaran. Pada saat tindakan berlangsung, pengamat melakukan observasi menggunakan lembar observasi yang sebelumnya telah di siapkan oleh peneliti. Pengamat mulai mengamati peserta didik tanpa mengganggu kegiatan belajar, pengamat mencatat data-data atau temuan-temuan yang ada, memberikan catatan-catatan mengenai apa saja yang terjadi dalam pelaksanaan tersebut. Tahapan-tahapan pada tanggal 24 Maret 2018 dalam menggunakan metode bermain puzzle, yaitu sebagai berikut :

Kegiatan awal

Pada pertemuan pertama, peneliti isi dengan perkenalan diri kepada anak didik dan peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan kemudian di jawab oleh anak-anak. Peneliti mengkondisikan kelas dengan yel-yel penyemangat agar anak-anak siap mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah itu peneliti juga memperkenalkan tentang beberapa gambar di

permainan puzzle. Pada gambar tersebut akan dilakukan menceritakan ulang tentang gambar tersebut sembari menstimulus.

Kegiatan inti

Dari beberapa pertanyaan yang peneliti berikan kepada anak-anak, peneliti kemudian memberikan penguatan materi terhadap jawaban yang telah anak-anak berikan. Peneliti memberikan umpan balik tentang materi yang telah di siapkan sebelumnya. Dalam penjelasannya, peneliti melibatkan keaktifan anak-anak dalam mengikuti pembelajaran. Sesekali peneliti memuji anak-anak atas keberanian mereka dan kecerdasan mereka. Anak-anak di berikan motivasi agar mereka selalu aktif, selalu mendengarkan penjelasan guru, saat di dalam kelas mereka harus berani menjawab pertanyaan yang di berikan, walaupun jawaban tersebut belum tentu benar.

Selain itu jika anak mampu menjawab pertanyaan guru dengan. benar, maka anak akan mendapatkan hadiah sebuah point yang dimana jika di pertanyaaa selanjutnya anak tersebut bisa menjawab kembali, maka anak juga berhak mendapatkan point lagi hingga point yang dikumpulakan ada 4, maka anak bisa menukarkannya dengan kartun bergambar tokoh kartun. Jadi dalam hal ini siapa cepat dia dapat Dari kegiatan bercerita yang peneliti berikan, secara langsung akan membuat anak-anak menjadi termotivasi untuk menjawab pertanyaan yang guru berikan.

Mereka menjadi lebih bersemangat dan lebih berkonsentrasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran berikutnya.

Anak-anak yang awalnya kurang memahami tentang gambar di permainan puzzle menjadi lebih bisa memahaminya meskipun belum bisa dikatakan sempurna. Kemudian sebagai dasaran anak diberikan papan puzzle yang terdiri dari 7 kepingan puzzle, meskipun ada beberapa yang masih dibantu guru dalam penyusunan puzzle tersebut. Dengan melalui bongkar pasang, mengingat dan ketelitian maka secara tidak langsung kognitif anak difungsikan. Setelah kegiatan menyusun 7 keping puzzle menjadi sebuah gambar selesai maka pengetesan atau pengujian akan seberapa jauh kemampuan anak dalam mengingat dan kecakapan.

Kegiatan akhir

Setelah semua kegiatan selesai di lakukan, peneliti mengajak anak didik untuk menyimpulkan kegiatan apa saja yang telah di lakukan hari ini. Anak dengan tegas menjawab bercerita dan bermain puzzle. Setelah itu peneliti memberikan informasi tentang materi selanjutnya yang akan di lakukan di hari esok. Lalu di lanjutkan anak berkemas untuk pulang. Sebelum pulang peneliti mengajak anak untuk berdoa sebelum pulang terlebih dahulu lalu peneliti mengucapkan salam dan juga pesan-pesan setelah pulang sekolah.

Observasi

Observasi di lakukan pada di setiap pelaksanaan tindakan. Pengamaatan di lakukan oleh 2 pengamat, yaitu ibu Muawanah, S.Pd.I selaku kepala sekolah RA Roudhlotul Salafiyah sebagai pengamat 1 dan Yunni Farida,S.Pd selaku guru pembantu di lembaga RA Roudhlotul Salafiyah sebagai pengamat 2. Jika nanti ada sesuatu yang tidak terdapat dalam pedoman pengamatan, hal tersebut dapat di masukkan dalam catatan lapangan. Pengamatan di lakukan sesuai dengan pedoman yang sebelumnya telah di buat oleh peneliti. Berikut adalah hasil dari laporan hasil observasinya :

Tabel 4.13

Hasil instrument penelitian perkembangan anak kelompok B

dari kegiatan pertemuan ke-2 siklus II

Tujuan : Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan puzzle.

Kelompok : Usia 5-6 Tahun

Kompetensi Dasar : 1.1, 2.10, 3.3, 4.3, 2.14, 3.10, 4.10, 4.5, 4.9, 3.14, 4.14

Indikator : 3

RPPH/Siklus : 2/siklus ke-II

No	Nama Anak	Indikator			Rata-rata	Capaian perkembangan
		1	2	3		
1.	Rina	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
2.	Ashfa	3	3	3	9/3=3	BSH(Berkembang

						Sesuai Harapan)
3.	Azkha	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
4.	April	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
5.	Zahra	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)
6.	Itma	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
7.	Huda	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)
8.	Farhan	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
9.	Naira	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
10.	Safa	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
11.	Natasya	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)
12.	Shifa	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
13.	Puput	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
14.	Fira	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
15.	Naela	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
16.	Putri	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
17.	Azzam	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
18.	Najwa	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)

Penjelasan dari indikator tersebut adalah sebagai berikut :

Indikator 1 : anak mampu dalam mengingat dan meyusun puzzle dengan 5 keping.

Indikator 2 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 7 keping.

Indikator 3 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 12 keping dan berbagai macam gambar beserta jumlah kepingan puzzle.

Dari keterangan tabel di atas, jika hasil rata-rata berupa koma, maka :

$\geq$ 0,5 di bulatkan ke angka atas sedangkan

$<$ 0,5 di bulatkan ke angka bawah.

Jadi, kesimpulan dari tabel di atas adalah dari beberapa anak yang telah mengikuti krgiatan RPPH 2 di Siklus II sejumlah 18 anak, ada

33% (6 anak) yang nilai rata-ratanya 2,6 yang jika di bulatkan menjadi 3 dengan kategori BSH yang artinya Berkembang Sesuai Harapan kemudian 45% (8 anak) yang nilai rata-ratanya 1,7 yang jika di bulatkan menjadi 2 dengan kategori MB yang artinya Mulai Berkembang sedangkan 22% (4 anak) mendaptakan nilai rata-rata 1,3 yang jika di bulatkan menjadi 1 atau di kategorikan nilai BB yaitu Belum Berkembang. Jadi, kenyataan yang ada membuktikan bahwa tingkat perkembangan kognitif anak sesudah melalui metode permainan puzzle pada RPPH 2 Siklus II mulai ada peningkatan yang signifikan yakni BSH= Berkembang Sesuai Harapan ada 6 anak kemudian MB= Mulai Berkembang ada 8 anak sedangkan BB= Belum Berkembang ada 4 anak. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.14

Skala pencapaian RPPH 2 Siklus II

Skala capaian perkembangan			
BB	**MB**	**BSH**	**BSB**
22% (4 anak)	**45% (8 anak)**	**33% (6 anak)**	**0%**

Pertemuan ketiga pada Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan yaitu tanggal 22, 24, dan 26 Maret 2018. Dalam pelaksanaan tindakan siklus II, peneliti di bantu oleh pengamat dalam mengamati proses pembelajaran. Pada saat tindakan berlangsung, pengamat melakukan observasi menggunakan lembar observasi yang sebelumnya telah di siapkan oleh peneliti. Pengamat mulai mengamati peserta didik tanpa mengganggu

kegiatan belajar, pengamat mencatat data-data atau temuan-temuan yang ada, memberikan catatan-catatan mengenai apa saja yang terjadi dalam pelaksanaan tersebut. Tahapan-tahapan pada tanggal 26 Maret 2018 dalam menggunakan metode bermain puzzle, yaitu sebagai berikut :

Kegiatan awal

Pada pertemuan pertama, peneliti isi dengan perkenalan diri kepada anak didik dan peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan kemudian di jawab oleh anak-anak. Peneliti mengkondisikan kelas dengan yel-yel penyemangat agar anak-anak siap mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah itu peneliti juga memperkenalkan tentang beberapa gambar di permainan puzzle. Pada gambar tersebut akan dilakukan menceritakan ulang tentang gambar tersebut sembari menstimulus.

Kegiatan inti

Dari beberapa pertanyaan yang peneliti berikan kepada anak-anak, peneliti kemudian memberikan penguatan materi terhadap jawaban yang telah anak-anak berikan. Peneliti memberikan umpan balik tentang materi yang telah di siapkan sebelumnya. Dalam penjelasannya, peneliti melibatkan keaktifan anak-anak dalam mengikuti pembelajaran. Sesekali peneliti memuji anak-anak atas keberanian mereka dan kecerdasan mereka. Anak-anak di berikan motivasi agar mereka selalu aktif, selalu mendengarkan penjelasan guru, saat di dalam kelas mereka harus

berani menjawab pertanyaan yang di berikan, walaupun jawaban tersebut belum tentu benar.

Selain itu jika anak mampu menjawab pertanyaan guru dengan. benar, maka anak akan mendapatkan hadiah sebuah point yang dimana jika di pertanyaaa selanjutnya anak tersebut bisa menjawab kembali, maka anak juga berhak mendapatkan point lagi hingga point yang dikumpulakan ada 4, maka anak bisa menukarkannya dengan kartun bergambar tokoh kartun. Jadi dalam hal ini siapa cepat dia dapat Dari kegiatan bercerita yang peneliti berikan, secara langsung akan membuat anak-anak menjadi termotivasi untuk menjawab pertanyaan yang guru berikan. Mereka menjadi lebih bersemangat dan lebih berkonsentrasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran berikutnya.

Anak-anak yang awalnya kurang memahami tentang gambar di permainan puzzle menjadi lebih bisa memahaminya meskipun belum bisa dikatakan sempurna. Kemudian sebagai dasaran anak diberikan papan puzzle yang terdiri dari 7 kepingan puzzle, meskipun ada beberapa yang masih dibantu guru dalam penyusunan puzzle tersebut. Dengan melalui bongkar pasang, mengingat dan ketelitian maka secara tidak langsung kognitif anak difungsikan. Setelah kegiatan menyusun 7 keping puzzle menjadi sebuah gambar selesai maka pengetesan atau pengujian akan seberapa jauh kemampuan anak dalam mengingat dan kecakapan.

Kegiatan akhir

Setelah semua kegiatan selesai di lakukan, peneliti mengajak anak didik untuk menyimpulkan kegiatan apa saja yang telah di lakukan hari ini. Anak dengan tegas menjawab bercerita dan bermain puzzle. Setelah itu peneliti memberikan informasi tentang materi selanjutnya yang akan di lakukan di hari esok. Lalu di lanjutkan anak berkemas untuk pulang. Sebelum pulang peneliti mengajak anak untuk berdoa sebelum pulang terlebih dahulu lalu peneliti mengucapkan salam dan juga pesan-pesan setelah pulang sekolah.

Observasi

Observasi di lakukan pada di setiap pelaksanaan tindakan. Pengamaatan di lakukan oleh 2 pengamat, yaitu ibu Muawanah, S.Pd.I selaku kepala sekolah RA Roudhlotul Salafiyah sebagai pengamat 1 dan Yunni Farida,S.Pd selaku guru pembantu di lembaga RA Roudhlotul Salafiyah sebagai pengamat 2. Jika nanti ada sesuatu yang tidak terdapat dalam pedoman pengamatan, hal tersebut dapat di masukkan dalam catatan lapangan. Pengamatan di lakukan sesuai dengan pedoman yang sebelumnya telah di buat oleh peneliti. Berikut adalah hasil dari laporan hasil observasinya :

Tabel 4.15

Hasil instrument penelitian perkembangan anak kelompok B dari kegiatan pertemuan ke-3 siklus II

Tujuan : Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan puzzle.

Kelompok : Usia 5-6 Tahun

Kompetensi Dasar : 1.1, 2.10, 3.3, 4.3, 2.14, 3.10, 4.10, 4.5, 4.9, 3.14, 4.14

Indikator : 3

RPPH/Siklus : 3/siklus ke-II

No	Nama Anak	Indikator			Rata-rata	Capaian perkembangan
		1	2	3		
1.	Rina	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
2.	Ashfa	3	3	3	9/3=3	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
3.	Azkha	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
4.	April	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
5.	Zahra	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)
6.	Itma	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
7.	Huda	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)
8.	Farhan	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
9.	Naira	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
10.	Safa	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
11.	Natasya	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
12.	Shifa	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
13.	Puput	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
14.	Fira	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
15.	Naela	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
16.	Putri	2	2	2	5/3=2	MB (Mulai Berkembang)
17.	Azzam	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
18.	Najwa	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)

Penjelasan dari indikator tersebut adalah sebagai berikut :

Indikator 1 : anak mampu dalam mengingat dan meyusun puzzle dengan 5 keping.

Indikator 2 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 7 keping.

Indikator 3 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 12 keping dan berbagai macam gambar beserta jumlah kepingan puzzle.

Dari keterangan tabel di atas, jika hasil rata-rata berupa koma, maka :

≥ 0,5 di bulatkan ke angka atas sedangkan

< 0,5 di bulatkan ke angka bawah.

Jadi, kesimpulan dari tabel di atas adalah dari beberapa anak yang telah mengikuti kegiatan RPPH 3 di Siklus II sejumlah 18 anak, ada 44% (8 anak) yang nilai rata-ratanya 2,6 yang jika di bulatkan menjadi 3 dengan kategori BSH yang artinya Berkembang Sesuai Harapan kemudian 39% (7 anak) yang nilai rata-ratanya 1,8 yang jika di bulatkan menjadi 2 dengan kategori MB yang artinya Mulai Berkembang sedangkan 17% (3 anak) mendaptakan nilai rata-rata 1,3 yang jika di bulatkan menjadi 1 atau di kategorikan nilai BB yaitu Belum Berkembang. Jadi, kenyataan yang ada membuktikan bahwa tingkat perkembangan kognitif anak sesudah melalui metode permainan puzzle pada RPPH 3 Siklus II mulai ada peningkatan yang signifikan yakni BSH= Berkembang Sesuai Harapan ada 8 anak kemudian MB= Mulai Berkembang ada 7 anak sedangkan BB= Belum Berkembang ada 3 anak. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.16

Skala pencapaian RPPH 3 Siklus II

Skala capaian perkembangan			
BB	**MB**	**BSH**	**BSB**
17% (3 anak)	**39% (7 anak)**	**44% (8 anak)**	**0%**

Dari hasil 3 RPPH tersebut, jadi perlu adanya kompilasi data yang gunanya untuk memperoleh capaian akhir perkembangan anak. Hal tersebut dapat kita lihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.17

Kompilasi data dari 3 RPPH Siklus II

No	Nama Anak	CP RPPH ke-			Capaian akhir perkembangan	Presentase Pemerolehan Capaian Perkembangan kelas
		1	2	3		
1	Rina	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan	BB = 3/18 x 100% = 17% MB = 7/18 x 100%=39% BSH = 8/18 x 100% = 44% BSB = 0%
2	Ashfa	BSH	BSHB	BSH	Berkembang Sesuai Harapan	
3	Azkha	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan	
4	April	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan	
5	Zahra	MB	BB	BB	Belum Berkembang	
6	Itma	MB	MB	BB	Mulai Berkembang	
7	Huda	MB	BB	BB	Belum Berkembang	
8	Farhan	MB	MB	BB	Mulai Berkembang	
9	Naira	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan	
10	Safa	MB	MB	MB	Mulai Berkembang	
11	Natasya	MB	MB	MB	Mulai Berkembang	
12	Shifa	MB	MB	MB	Mulai Berkembang	
13	Puput	BSH	BSH	MB	Berkembang	

					Sesuai Harapan	
14	Fira	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan	
15	Naela	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan	
16	Putri	MB	MB	MB	Mulai Berkembang	
17	Azzam	MB	MB	BB	Mulai Berkembang	
18	Najwa	MB	BB	BB	Belum Berkembang	

Keterangan :

Dari pemerolehan data kompilasi dapat kita lihat bahwa dari ketiga RPPH pada siklus II data yang di peroleh dari 18 anak yang bernilai BB=Belum Berkembang ada 3 anak dengan prsentase 17% sedangkan anak yang mendapat nilai MB=Mulai Berkembang ada 7 anak dengan perolehan prosentase 39% dan anak yang mendapatkan nilai BSH= Berkembang Sesuai Harapan ada 8 anak dengan perolehan prosentase 44%. Maka hal tersebut jika kita lihat dari tingkat keberhasilan yang telah peneliti tetapkan yaitu 80% anak, maka tingkat keberhasilan masih di katakana belum memenuhi.

Catatan hasil lapangan

Catatan hasil lapangan dibuat oleh peneliti sehubungan degan hal-hal penting selama proses pembelajaran berlangsung. Catatan lapangan ini dibuat karena ada hal-hal yang terjadi selama pembelajaran berlangsung dan hal-hal tersebut tidak tercantum dalam lembar observasi yang telah di buat oleh peneliti . beberapa hal yang sempat terjadi dan di catat oleh peneliti dan juga pengamat adalah sebaga berikut :

1. Berkenaan dengan aktivitas peneliti dalam proses pembelajaran.
   a) Kurangnya pengkondisian terhadap aktivitas anak.

b) Kurangnya bahasa yang dapat enarik perhatian anak

2. Berkenaan dengan aktivitas peserta didik dakam proses pembelajaran.

   a) Masih ada anak-anak yang ramai sendiri dan tidak mendengarkan penjelasan peneliti.

   b) Masih ada beberapa anak yang masih mogok tidak mau mengikuti kegiatan belajar mengaja.

Kendala dan rencana perbaikan

Kendala yang peneliti alami selama pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut :

1. Suasana kelas kurang nyaman dikarenakan konsentrasi anak kurang fokus pada saat permainan.
2. Anak masih ada yang ragu dalam menjawab tebakan dari guru.
3. Rata-rata kemampuan kognitif melalui metode bermain puzzle anak belum mencapai taraf keberhasilan yang sesuai karena ketuntasan anak dalam keterampilan permainan puzzle anak menggunakan 7 keping di siklus II ini masih mencapai 2 dan itu masih kurang dari standar ketuntasan minimal yang di tentukan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka perlu adanya rencana baru yakni perbaikan yang akan dilakukan peneliti. Rencana perbaikan yang dimaksud adalah sebagai berikut

a. Peneliti memberi cara baru yang lebih menarik untuk menumbuhkan kembali konsentrasi anak.

b. Peneliti memberikan sedikit motivasi agar anak tidak usah ragu-ragu dalam menjawab pertayaann dari guru (peneliti).

c. Perlu adanya tindakan atau gamabar-gambar baru yang lebih menarik melalui bermain puzzle dan meminta anak untuk lebih bersungguh-sungguh.

Refleksi

Refleksi pada siklus II ini di lakukan setelah selesai pembelajaran dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat. Kemudian hasil refleksi di peroleh permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1. Aktivitas anak di dalam kelas menunjukan tindakan keberhasilan anak dikategorikan masih kurang mencukupi target keberhasilan , dikarenakan mereka masih dalam tahap permulaan dalam menyusun 7 kepingan puzzle untuk meningkatkan kognitif anak.
2. Aktivitas peneliti menunjukan tingkat keberhasilan tindakan pada kategori baik.
3. Prestasi belajar anak pada Siklus II menunjukan peningkatan yang cukup baik hal itu dilihat dari perbandingan dengan hasil kompilasi dari Siklus I.

Berdasarkan hasil refleksi dapat di tarik kesimpulan bahwa setelah pelaksanaan tindakan pada Siklus II ini perlu adanya pengulangan Siklus di karenakan tingkat keberhasilan belum memenuhi kriteria yang telah di tentukan yaitu tingkat kognitif anak melalui metode bermain puzzle harus 80% anak.

d) Paparan data siklus III

Dari hasil pada siklus II masih diperlukan peningkatan dengan idetifikasi masalah sebagai berikut:

a) Prosentase jumlah siswa belum mencapai ketuntasan yang sudah di tetapkan yakni 80% anak dengan kategori BSH=Berkembang Sesuai Harapan.

b) Kurangnya konsentrasi anak dalam mengingat.

c) Kurangnya kestabilan kemampuan anak dalam permainan puzzle.

Secara rinci masing-masing tahapan tindakan dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Perencanaan tindakan

Pada tahap ini kegitan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1) Menyiapkn rencana pembelajaran. Adaun rencana pembelajaran selengkapnya oleh peneeliti dilampirkan pada bagian lampiran-lampiran skripsi.

2) Menyiapakan materi peralatan yang akan di sajikan (puzzle)

3) Menyiapkan lembar observasi peneliti dan juga anak didik pada Siklus III.

4) Melakukan koordinasi dengan ibu kepala RA Roudhlotul Salafiyah dan juga guru pembantu.

Perencanaan tindakan yang di susun pada siklus III ini mengacu pada perbaikan masalah yang terdapat pada siklus I dan II dengan adanya masalah dan juga hambatan yang terdapat pada siklus I

dan II diharapkan perbaikan tindakan yang di berikan pada pembelajaran siklus III dapat berjalan secara optimal.

b) Tahap pelaksanan tindakan

Pertemuan pertama pada Siklus III

Pelaksanaan tindakan pada Siklus III dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan yaitu tanggal 27, 29, dan 31 Maret 2018. Dalam pelaksanaan tindakan Siklus III, peneliti di bantu oleh pengamat dalam mengamati proses pembelajaran. Pada saat tindakan berlangsung, pengamat melakukan observasi menggunakan lembar observasi yang sebelumnya telah di siapkan oleh peneliti. Pengamat mulai mengamati peserta didik tanpa mengganggu kegiatan belajar, pengamat mencatat data-data atau temuan-temuan yang ada, memberikan catatan-catatan mengenai apa saja yang terjadi dalam pelaksanaan tersebut. Tahapan-tahapan pada tanggal 27 Maret 2018 dalam menggunakan metode bermain puzzle, yaitu sebagai berikut :

Kegiatan awal

Pada pertemuan pertama, peneliti isi dengan perkenalan diri kepada anak didik dan peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan kemudian di jawab oleh anak-anak. Peneliti mengkondisikan kelas dengan yel-yel penyemangat agar anak-anak siap mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah itu peneliti juga memperkenalkan tentang beberapa gambar di

permainan puzzle. Pada gambar tersebut akan dilakukan menceritakan ulang tentang gambar tersebut sembari menstimulus.

Kegiatan inti

Dari beberapa pertanyaan yang peneliti berikan kepada anak-anak, peneliti kemudian memberikan penguatan materi terhadap jawaban yang telah anak-anak berikan. Peneliti memberikan umpan balik tentang materi yang telah di siapkan sebelumnya. Dalam penjelasannya, peneliti melibatkan keaktifan anak-anak dalam mengikuti pembelajaran. Sesekali peneliti memuji anak-anak atas keberanian mereka dan kecerdasan mereka. Anak-anak di berikan motivasi agar mereka selalu aktif, selalu mendengarkan penjelasan guru, saat di dalam kelas mereka harus berani menjawab pertanyaan yang di berikan, walaupun jawaban tersebut belum tentu benar.

Selain itu jika anak mampu menjawab pertanyaan guru dengan. benar, maka anak akan mendapatkan hadiah sebuah point yang dimana jika di pertanyaaa selanjutnya anak tersebut bisa menjawab kembali, maka anak juga berhak mendapatkan point lagi hingga point yang dikumpulakan ada 4, maka anak bisa menukarkannya dengan kartun bergambar tokoh kartun. Jadi dalam hal ini siapa cepat dia dapat Dari kegiatan bercerita yang peneliti berikan, secara langsung akan membuat anak-anak menjadi termotivasi untuk menjawab pertanyaan yang guru berikan.

Mereka menjadi lebih bersemangat dan lebih berkonsentrasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran berikutnya.

Anak-anak yang awalnya kurang memahami tentang gambar di permainan puzzle menjadi lebih bisa memahaminya meskipun belum bisa dikatakan sempurna. Kemudian sebagai dasaran anak diberikan papan puzzle yang terdiri dari 12 kepingan puzzle, meskipun ada beberapa yang masih dibantu guru dalam penyusunan puzzle tersebut. Dengan melalui bongkar pasang, mengingat dan ketelitian maka secara tidak langsung kognitif anak difungsikan. Setelah kegiatan menyusun 12 keping puzzle menjadi sebuah gambar selesai maka pengetesan atau pengujian akan seberapa jauh kemampuan anak dalam mengingat dan kecakapan.

Kegiatan akhir

Setelah semua kegiatan selesai di lakukan, peneliti mengajak anak didik untuk menyimpulkan kegiatan apa saja yang telah di lakukan hari ini. Anak dengan tegas menjawab bercerita dan bermain puzzle. Setelah itu peneliti memberikan informasi tentang materi selanjutnya yang akan di lakukan di hari esok. Lalu di lanjutkan anak berkemas untuk pulang. Sebelum pulang peneliti mengajak anak untuk berdoa sebelum pulang terlebih dahulu lalu peneliti mengucapkan salam dan juga pesan-pesan setelah pulang sekolah.

Observasi

Observasi di lakukan pada di setiap pelaksanaan tindakan. Pengamaatan di lakukan oleh 2 pengamat, yaitu ibu Muawanah, S.Pd.I selaku kepala sekolah RA Roudhlotul Salafiyah sebagai pengamat 1 dan Yunni Farida,S.Pd selaku guru pembantu di lembaga RA Roudhlotul Salafiyah sebagai pengamat 2. Jika nanti ada sesuatu yang tidak terdapat dalam pedoman pengamatan, hal tersebut dapat di masukkan dalam catatan lapangan. Pengamatan di lakukan sesuai dengan pedoman yang sebelumnya telah di buat oleh peneliti. Berikut adalah hasil dari laporan hasil observasinya :

Tabel 4.18

Hasil instrument penelitian perkembangan anak kelompok B

dari kegiatan pertemuan ke-1 siklus III

Tujuan : Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan puzzle.

Kelompok : Usia 5-6 Tahun

Kompetensi Dasar : 1.1, 2.10, 3.3, 4.3, 2.14, 3.10, 4.10, 4.5, 4.9, 3.14, 4.14

Indikator : 3

RPPH/Siklus : 1/siklus ke-III

No	Nama Anak	Indikator			Rata-rata	Capaian perkembangan
		1	2	3		
1.	Rina	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
2.	Ashfa	3	3	3	9/3=3	BSH(Berkembang

						Sesuai Harapan)
3.	Azkha	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
4.	April	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
5.	Zahra	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)
6.	Itma	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
7.	Huda	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)
8.	Farhan	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
9.	Naira	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
10.	Safa	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
11.	Natasya	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
12.	Shifa	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
13.	Puput	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
14.	Fira	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
15.	Naela	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
16.	Putri	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
17.	Azzam	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
18.	Najwa	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)

Penjelasan dari indikator tersebut adalah sebagai berikut :

Indikator 1 : anak mampu dalam mengingat dan meyusun puzzle dengan 5 keping.

Indikator 2 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 7 keping.

Indikator 3 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 12 keping dan berbagai macam gambar beserta jumlah kepingan puzzle.

Dari keterangan tabel di atas, jika hasil rata-rata berupa koma, maka :

≥ 0,5 di bulatkan ke angka atas sedangkan

< 0,5 di bulatkan ke angka bawah.

Jadi, kesimpulan dari tabel di atas adalah dari beberapa anak yang telah mengikuti kegiatan RPPH 1 di Siklus III sejumlah 18 anak, ada 61% (11 anak) yang nilai rata-ratanya 2,6 yang jika di bulatkan menjadi 3 dengan kategori BSH yang artinya Berkembang Sesuai Harapan kemudian 28% (5 anak) yang nilai rata-ratanya 1,6 yang jika di bulatkan menjadi 2 dengan kategori MB yang artinya Mulai Berkembang sedangkan 11% (2 anak) mendaptakan nilai rata-rata 1,3 yang jika di bulatkan menjadi 1 atau di kategorikan nilai BB yaitu Belum Berkembang. Jadi, kenyataan yang ada membuktikan bahwa tingkat perkembangan kognitif anak sesudah melalui metode permainan puzzle pada RPPH 1 Siklus III mulai ada peningkatan yang signifikan yakni BSH= Berkembang Sesuai Harapan ada 11 anak kemudian MB= Mulai Berkembang ada 5 anak sedangkan BB= Belum Berkembang ada 2 anak. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.19

Skala pencapaian RPPH 1 Siklus III

Skala capaian perkembangan			
BB	**MB**	**BSH**	**BSB**
11% (2 anak)	**28% (5 anak)**	**61% (11 anak)**	**0%**

Pertemuan kedua pada Siklus III

Pelaksanaan tindakan pada Siklus III dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan yaitu tanggal 27, 29, dan 31 Maret 2018. Dalam pelaksanaan tindakan Siklus III, peneliti di bantu oleh pengamat dalam mengamati proses pembelajaran. Pada saat tindakan berlangsung, pengamat melakukan observasi menggunakan lembar

observasi yang sebelumnya telah di siapkan oleh peneliti. Pengamat mulai mengamati peserta didik tanpa mengganggu kegiatan belajar, pengamat mencatat data-data atau temuan-temuan yang ada, memberikan catatan-catatan mengenai apa saja yang terjadi dalam pelaksanaan tersebut. Tahapan-tahapan pada tanggal 29 Maret 2018 dalam menggunakan metode bermain puzzle, yaitu sebagai berikut :

Kegiatan awal

Pada pertemuan pertama, peneliti isi dengan perkenalan diri kepada anak didik dan peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan kemudian di jawab oleh anak-anak. Peneliti mengkondisikan kelas dengan yel-yel penyemangat agar anak-anak siap mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah itu peneliti juga memperkenalkan tentang beberapa gambar di permainan puzzle. Pada gambar tersebut akan dilakukan menceritakan ulang tentang gambar tersebut sembari menstimulus.

Kegiatan inti

Dari beberapa pertanyaan yang peneliti berikan kepada anak-anak, peneliti kemudian memberikan penguatan materi terhadap jawaban yang telah anak-anak berikan. Peneliti memberikan umpan balik tentang materi yang telah di siapkan sebelumnya. Dalam penjelasannya, peneliti melibatkan keaktifan anak-anak dalam mengikuti pembelajaran. Sesekali peneliti memuji anak-anak atas keberanian mereka dan kecerdasan mereka.

Anak-anak di berikan motivasi agar mereka selalu aktif, selalu mendengarkan penjelasan guru, saat di dalam kelas mereka harus berani menjawab pertanyaan yang di berikan, walaupun jawaban tersebut belum tentu benar.

Selain itu jika anak mampu menjawab pertanyaan guru dengan. benar, maka anak akan mendapatkan hadiah sebuah point yang dimana jika di pertanyaaa selanjutnya anak tersebut bisa menjawab kembali, maka anak juga berhak mendapatkan point lagi hingga point yang dikumpulakan ada 4, maka anak bisa menukarkannya dengan kartun bergambar tokoh kartun. Jadi dalam hal ini siapa cepat dia dapat Dari kegiatan bercerita yang peneliti berikan, secara langsung akan membuat anak-anak menjadi termotivasi untuk menjawab pertanyaan yang guru berikan. Mereka menjadi lebih bersemangat dan lebih berkonsentrasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran berikutnya.

Anak-anak yang awalnya kurang memahami tentang gambar di permainan puzzle menjadi lebih bisa memahaminya meskipun belum bisa dikatakan sempurna. Kemudian sebagai dasaran anak diberikan papan puzzle yang terdiri dari 12 kepingan puzzle, meskipun ada beberapa yang masih dibantu guru dalam penyusunan puzzle tersebut. Dengan melalui bongkar pasang, mengingat dan ketelitian maka secara tidak langsung kognitif anak difungsikan. Setelah kegiatan menyusun 12 keping puzzle menjadi

sebuah gambar selesai maka pengetesan atau pengujian akan seberapa jauh kemampuan anak dalam mengingat dan kecakapan.

Kegiatan akhir

Setelah semua kegiatan selesai di lakukan, peneliti mengajak anak didik untuk menyimpulkan kegiatan apa saja yang telah di lakukan hari ini. Anak dengan tegas menjawab bercerita dan bermain puzzle. Setelah itu peneliti memberikan informasi tentang materi selanjutnya yang akan di lakukan di hari esok. Lalu di lanjutkan anak berkemas untuk pulang. Sebelum pulang peneliti mengajak anak untuk berdoa sebelum pulang terlebih dahulu lalu peneliti mengucapkan salam dan juga pesan-pesan setelah pulang sekolah.

Observasi

Observasi di lakukan pada di setiap pelaksanaan tindakan. Pengamaatan di lakukan oleh 2 pengamat, yaitu ibu Muawanah, S.Pd.I selaku kepala sekolah RA Roudhlotul Salafiyah sebagai pengamat 1 dan Yunni Farida,S.Pd selaku guru pembantu di lembaga RA Roudhlotul Salafiyah sebagai pengamat 2. Jika nanti ada sesuatu yang tidak terdapat dalam pedoman pengamatan, hal tersebut dapat di masukkan dalam catatan lapangan. Pengamatan di lakukan sesuai dengan pedoman yang sebelumnya telah di buat oleh peneliti. Berikut adalah hasil dari laporan hasil observasinya :

Tabel 4.20

Hasil instrument penelitian perkembangan anak kelompok B

dari kegiatan pertemuan ke-2 siklus III

Tujuan : Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan puzzle.

Kelompok : Usia 5-6 Tahun

Kompetensi Dasar : 1.1, 2.10, 3.3, 4.3, 2.14, 3.10, 4.10, 4.5, 4.9, 3.14, 4.14

Indikator : 3

RPPH/Siklus : 2/siklus ke-III

No	Nama Anak	Indikator			Rata-rata	Capaian perkembangan
		1	2	3		
1.	Rina	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
2.	Ashfa	3	3	3	9/3=3	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
3.	Azkha	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
4.	April	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
5.	Zahra	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
6.	Itma	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
7.	Huda	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)
8.	Farhan	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
9.	Naira	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
10.	Safa	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
11.	Natasya	3	3	2	6/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
12.	Shifa	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
13.	Puput	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
14.	Fira	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai

						Harapan)
15.	Naela	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
16.	Putri	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
17.	Azzam	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
18.	Najwa	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)

Penjelasan dari indikator tersebut adalah sebagai berikut :

Indikator 1 : anak mampu dalam mengingat dan meyusun puzzle dengan 5 keping.

Indikator 2 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 7 keping.

Indikator 3 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 12 keping dan berbagai macam gambar beserta jumlah kepingan puzzle.

Dari keterangan tabel di atas, jika hasil rata-rata berupa koma, maka :

≥ 0,5 di bulatkan ke angka atas sedangkan

< 0,5 di bulatkan ke angka bawah.

Jadi, kesimpulan dari tabel di atas adalah dari beberapa anak yang telah mengikuti kegiatan RPPH 2 di Siklus III sejumlah 18 anak, ada 72% (13 anak) yang nilai rata-ratanya 2,6 yang jika di bulatkan menjadi 3 dengan kategori BSH yang artinya Berkembang Sesuai Harapan kemudian 22% (4 anak) yang nilai rata-ratanya 1,6 yang jika di bulatkan menjadi 2 dengan kategori MB yang artinya Mulai Berkembang sedangkan 6% (1 anak) mendaptakan nilai rata-rata 1,3 yang jika di bulatkan menjadi 1 atau di kategorikan nilai BB yaitu Belum Berkembang. Jadi, kenyataan yang ada membuktikan bahwa tingkat

perkembangan kognitif anak sesudah melalui metode permainan puzzle pada RPPH 2 Siklus III mulai ada peningkatan yang signifikan yakni BSH= Berkembang Sesuai Harapan ada 13 anak kemudian MB= Mulai Berkembang ada 4 anak sedangkan BB= Belum Berkembang ada 1 anak. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.21

Skala pencapaian RPPH 2 Siklus III

Skala capaian perkembangan			
BB	**MB**	**BSH**	**BSB**
6% (1 anak)	**22% (4 anak)**	**72% (13 anak)**	**0%**

Pertemuan ketiga pada Siklus III

Pelaksanaan tindakan pada Siklus III dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan yaitu tanggal 27, 29, dan 31 Maret 2018. Dalam pelaksanaan tindakan Siklus III, peneliti di bantu oleh pengamat dalam mengamati proses pembelajaran. Pada saat tindakan berlangsung, pengamat melakukan observasi menggunakan lembar observasi yang sebelumnya telah di siapkan oleh peneliti. Pengamat mulai mengamati peserta didik tanpa mengganggu kegiatan belajar, pengamat mencatat data-data atau temuan-temuan yang ada, memberikan catatan-catatan mengenai apa saja yang terjadi dalam pelaksanaan tersebut. Tahapan-tahapan pada tanggal 31 Maret 2018 dalam menggunakan metode bermain puzzle, yaitu sebagai berikut :

Kegiatan awal

Pada pertemuan pertama, peneliti isi dengan perkenalan diri kepada anak didik dan peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan kemudian di jawab oleh anak-anak. Peneliti mengkondisikan kelas dengan yel-yel penyemangat agar anak-anak siap mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah itu peneliti juga memperkenalkan tentang beberapa gambar di permainan puzzle. Pada gambar tersebut akan dilakukan menceritakan ulang tentang gambar tersebut sembari menstimulus.

Kegiatan inti

Dari beberapa pertanyaan yang peneliti berikan kepada anak-anak, peneliti kemudian memberikan penguatan materi terhadap jawaban yang telah anak-anak berikan. Peneliti memberikan umpan balik tentang materi yang telah di siapkan sebelumnya. Dalam penjelasannya, peneliti melibatkan keaktifan anak-anak dalam mengikuti pembelajaran. Sesekali peneliti memuji anak-anak atas keberanian mereka dan kecerdasan mereka. Anak-anak di berikan motivasi agar mereka selalu aktif, selalu mendengarkan penjelasan guru, saat di dalam kelas mereka harus berani menjawab pertanyaan yang di berikan, walaupun jawaban tersebut belum tentu benar.

Selain itu jika anak mampu menjawab pertanyaan guru dengan. benar, maka anak akan mendapatkan hadiah sebuah point yang dimana jika di pertanyaaa selanjutnya anak tersebut bisa menjawab kembali, maka anak juga berhak mendapatkan point lagi

hingga point yang dikumpulakan ada 4, maka anak bisa menukarkannya dengan kartun bergambar tokoh kartun. Jadi dalam hal ini siapa cepat dia dapat Dari kegiatan bercerita yang peneliti berikan, secara langsung akan membuat anak-anak menjadi termotivasi untuk menjawab pertanyaan yang guru berikan. Mereka menjadi lebih bersemangat dan lebih berkonsentrasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran berikutnya.

Anak-anak yang awalnya kurang memahami tentang gambar di permainan puzzle menjadi lebih bisa memahaminya meskipun belum bisa dikatakan sempurna. Kemudian sebagai dasaran anak diberikan papan puzzle yang terdiri dari 12 kepingan puzzle, meskipun ada beberapa yang masih dibantu guru dalam penyusunan puzzle tersebut. Dengan melalui bongkar pasang, mengingat dan ketelitian maka secara tidak langsung kognitif anak difungsikan. Setelah kegiatan menyusun 12 keping puzzle menjadi sebuah gambar selesai maka pengetesan atau pengujian akan seberapa jauh kemampuan anak dalam mengingat dan kecakapan.

Kegiatan akhir

Setelah semua kegiatan selesai di lakukan, peneliti mengajak anak didik untuk menyimpulkan kegiatan apa saja yang telah di lakukan hari ini. Anak dengan tegas menjawab bercerita dan bermain puzzle. Setelah itu peneliti memberikan informasi tentang materi selanjutnya yang akan di lakukan di hari esok. Lalu di lanjutkan anak berkemas untuk pulang. Sebelum pulang peneliti

mengajak anak untuk berdoa sebelum pulang terlebih dahulu lalu peneliti mengucapkan salam dan juga pesan-pesan setelah pulang sekolah.

Observasi

Observasi di lakukan pada di setiap pelaksanaan tindakan. Pengamaatan di lakukan oleh 2 pengamat, yaitu ibu Muawanah, S.Pd.I selaku kepala sekolah RA Roudhlotul Salafiyah sebagai pengamat 1 dan Yunni Farida,S.Pd selaku guru pembantu di lembaga RA Roudhlotul Salafiyah sebagai pengamat 2. Jika nanti ada sesuatu yang tidak terdapat dalam pedoman pengamatan, hal tersebut dapat di masukkan dalam catatan lapangan. Pengamatan di lakukan sesuai dengan pedoman yang sebelumnya telah di buat oleh peneliti. Berikut adalah hasil dari laporan hasil observasinya :

Tabel 4.22

Hasil instrument penelitian perkembangan anak kelompok B

dari kegiatan pertemuan ke-3 siklus III

Tujuan	: Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan puzzle.
Kelompok	: Usia 5-6 Tahun
Kompetensi Dasar	: 1.1, 2.10, 3.3, 4.3, 2.14, 3.10, 4.10, 4.5, 4.9, 3.14, 4.14
Indikator	: 3
RPPH/Siklus	: 3/siklus ke-III

No	Nama Anak	Indikator			Rata-rata	Capaian perkembangan
		1	2	3		
1.	Rina	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
2.	Ashfa	3	3	3	9/3=3	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
3.	Azkha	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
4.	April	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
5.	Zahra	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
6.	Itma	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
7.	Huda	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)
8.	Farhan	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
9.	Naira	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
10.	Safa	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
11.	Natasya	3	3	2	6/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
12.	Shifa	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
13.	Puput	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
14.	Fira	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
15.	Naela	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
16.	Putri	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
17.	Azzam	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
18.	Najwa	3	3	2	8/3=2,6	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)

Penjelasan dari indikator tersebut adalah sebagai berikut :

Indikator 1 : anak mampu dalam mengingat dan meyusun puzzle dengan 5 keping.

Indikator 2 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 7 keping.

Indikator 3 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 12 keping dan berbagai macam gambar beserta jumlah kepingan puzzle.

Dari keterangan tabel di atas, jika hasil rata-rata berupa koma, maka :

≥ 0,5 di bulatkan ke angka atas sedangkan

< 0,5 di bulatkan ke angka bawah.

Jadi, kesimpulan dari tabel di atas adalah dari beberapa anak yang telah mengikuti kegiatan RPPH 3 di Siklus III sejumlah 18 anak, ada 83% (15 anak) yang nilai rata-ratanya 2,6 yang jika di bulatkan menjadi 3 dengan kategori BSH yang artinya Berkembang Sesuai Harapan kemudian 11% (2 anak) yang nilai rata-ratanya 1,6 yang jika di bulatkan menjadi 2 dengan kategori MB yang artinya Mulai Berkembang sedangkan 6% (1 anak) mendaptakan nilai rata-rata 1,3 yang jika di bulatkan menjadi 1 atau di kategorikan nilai BB yaitu Belum Berkembang.

Jadi, kenyataan yang ada membuktikan bahwa tingkat perkembangan kognitif anak sesudah melalui metode permainan puzzle pada RPPH 3 Siklus III bagi peneliti sudah mengalami peningkatan yang signifikan yakni BSH= Berkembang Sesuai Harapan ada 15 anak kemudian MB= Mulai Berkembang ada 2 anak sedangkan BB= Belum Berkembang ada 1 anak. Pada anak didik di RA Roudhlotul Salafiyah ini memang bisa dikategorikan perkembangan yang sangat bagus progresnya karena selain sudah berusia yang cukup matang tapi juga dalam management konsentrasi

selama penelitian juga cukup baik. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.23

Skala pencapaian RPPH 3 Siklus III

Skala capaian perkembangan			
BB	**MB**	**BSH**	**BSB**
6% (1 anak)	**11% (2 anak)**	**83% (15 anak)**	**0%**

Dari hasil 3 RPPH tersebut, jadi perlu adanya kompilasi data yang gunanya untuk memperoleh capaian akhir perkembangan anak. Hal tersebut dapat kita lihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.24

Kompilasi data dari 3 RPPH Siklus III

No	Nama Anak	CP RPPH ke-			Capaian akhir perkembangan	Presentase Pemerolehan Capaian Perkembangan kelas
		1	2	3		
1	Rina	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan	BB = 1/18 x 100% = 6% MB = 2/18 x 100%=11% BSH = 15/18 x 100% =83% BSB = 0%
2	Ashfa	BSH	BSHB	BSH	Berkembang Sesuai Harapan	
3	Azkha	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan	
4	April	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan	
5	Zahra	MB	MB	BB	Mulai Berkembang	
6	Itma	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan	
7	Huda	MB	BB	BB	Belum Berkembang	
8	Farhan	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan	
9	Naira	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan	
10	Safa	BSH	BSH	MB	Berkembang	

					Sesuai Harapan	
11	Natasya	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan	
12	Shifa	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan	
13	Puput	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan	
14	Fira	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan	
15	Naela	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan	
16	Putri	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan	
17	Azzam	MB	MB	BB	Mulai Berkembang	
18	Najwa	BSH	BSH	BB	Berkembang Sesuai Harapan	

Keterangan :

Dari pemerolehan data kompilasi dapat kita lihat bahwa dari ketiga RPPH pada siklus III data yang di peroleh dari 18 anak yang bernilai BB=Belum Berkembang ada 1 anak dengan prsentase 6% sedangkan anak yang mendapat nilai MB=Mulai Berkembang ada 2 anak dengan perolehan prosentase 11% dan anak yang mendapatkan nilai BSH= Berkembang Sesuai Harapan ada 15 anak dengan perolehan prosentase 83%. Maka hal tersebut jika kita lihat dari tingkat keberhasilan yang telah peneliti tetapkan yaitu 80% anak, maka tingkat keberhasilan di katakana telah memenuhi target ketuntasan yang telah di tetapkan meskipun dalam dalam hasil akhir melebihi 3% dari prosentase yang sudah di tetapkan.

Catatan hasil lapangan

Catatan hasil lapangan dibuat oleh peneliti sehubungan degan hal-hal penting selama proses pembelajaran berlangsung. Catatan lapangan ini dibuat karena ada hal-hal yang terjadi selama pembelajaran berlangsung dan hal-hal tersebut tidak tercantum dalam lembar observasi yang telah di

buat oleh peneliti . beberapa hal yang sempat terjadi dan di catat oleh peneliti dan juga pengamat adalah sebaga berikut :

1. Berkenaan dengan aktivitas peneliti dalam proses pembelajaran.
   a) Kurangnya pengkondisian terhadap aktivitas anak.
   b) Kurangnya bahasa yang dapat enarik perhatian anak
2. Berkenaan dengan aktivitas peserta didik dakam proses pembelajaran.
   a. Masih ada anak-anak yang ramai sendiri dan tidak mendengarkan penjelasan peneliti.
   b. Masih ada beberapa anak yang masih mogok tidak mau mengikuti kegiatan belajar mengaja.

Kendala dan rencana perbaikan

Kendala yang peneliti alami selama pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut :

1. Suasana kelas kurang nyaman dikarenakan konsentrasi anak kurang fokus pada saat permainan.
2. Anak masih ada yang ragu dalam menjawab tebakan dari guru.
3. Rata-rata kemampuan kognitif melalui metode bermain puzzle sudah mencapai taraf keberhasilan yang sesuai karena ketuntasan anak dalam keterampilan permainan puzzle anak menggunakan 12 keping di siklus III ini mencapai 3 dan itu sudah sesuai standar ketuntasan minimal yang di tentukan.

Untuk mengatasi permasalahan poin 1 dan 2 serta agar tetap menstabilkan tingkat perkembangan kognitif anak, maka perlu adanya

rencana baru yakni perbaikan yang akan dilakukan peneliti. Rencana perbaikan yang dimaksud adalah sebagai berikut :

a. Peneliti memberi cara baru yang lebih menarik untuk menumbuhkan kembali konsentrasi anak.
b. Peneliti memberikan sedikit motivasi agar anak tidak usah ragu-ragu dalam menjawab pertayaann dari guru (peneliti).
c. Perlu adanya tindakan atau gamabar-gambar baru yang lebih menarik melalui bermain puzzle dan meminta anak untuk lebih bersungguh-sungguh.

Refleksi

Refleksi pada siklus III ini di lakukan setelah selesai pembelajaran dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat. Kemudian hasil refleksi di peroleh permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1) Aktivitas anak di dalam kelas menunjukan tindakan keberhasilan anak dikategorikan masih kurang mencukupi target keberhasilan , dikarenakan mereka masih dalam tahap permulaan dalam menyusun 12 kepingan puzzle untuk meningkatkan kognitif anak.
2) Aktivitas peneliti menunjukan tingkat keberhasilan tindakan pada kategori baik. Oleh karena itu, tidak perlu pengulangan Siklus untuk aktivitas guru.
3) Aktivitas peserta didik telah menunjukkan tingkat keberhasilan pada kriteria sangat baik. Oleh karena itu, tidak perlu pengulangan Siklus untuk aktivitas peserta didik.

4) Rata – rata skor hasil belajar peserta didik mencapai standar KKM yaitu 100. Jadi tidak perlu pengulangan Siklus.
5) Prestasi belajar anak pada Siklus III menunjukan peningkatan yang cukup baik hal itu dilihat dari perbandingan dengan hasil kompilasi dari Siklus II.

Berdasarkan hasil refleksi dapat di tarik kesimpulan bahwa setelah pelaksanaan tindakan pada Siklus III ini tidak perlu adanya pengulangan Siklus di karenakan tingkat keberhasilan sudah memenuhi kriteria yang telah di tentukan yaitu tingkat perkembangan kognitif anak melalui metode bermain puzzle harus 80% anak yang pada kompilasi dari Siklus III adalah 83%.